

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes
Departamento de Comunicação Visual Design - BAV
Projeto e Monografia de Graduação em Comunicação Visual Design

Animalia
Proposta de aplicação web voltada para defesa e amparo de animais domésticos

Beatriz Ferreira Cyrillo Marques
Prof. Orientador: Carlos Azambuja

2018.1

Dedicatória

Este trabalho é dedicado a todos aqueles que passam suas vidas trabalhando em prol da causa animal. Protetores, defensores e todas as pessoas engajadas na luta por uma qualidade de vida melhor para todos os animais presentes neste país. Minha admiração transborda, continuem o trabalho, vocês tornam esse país menos injusto.

Agradecimentos

Quero agradecer ao meu pai e minha mãe, que sempre estiveram do meu lado, e contribuíram para a minha formação me ensinando a ser uma mulher mais justa e humilde. A minha irmã Louise, por sempre acreditar em mim e não duvidar do meu potencial - você também é um espelho para mim. As minhas avós Irene e Regina, por todo o carinho incondicional. Ao meu avô José (in memoriam), não há um dia que não pense em você. Aos meus tios, obrigada por sempre me amarem e serem exemplares. Ao meu namorado Gabriel, não consigo mensurar em palavras a gratidão por ter você ao meu lado, obrigada por fazer parte de quem eu sou. As minhas amigas, Bia, Luísa e Raíssa, por todo o aprendizado e piadas de mau gosto. Gostaria de citar muitos outros, mas fica aqui meu obrigada a todos que, de alguma forma, contribuíram para esta graduação finalmente terminar. Obrigada!

Sumário

I. Introdução	IV. A aplicação
1.1 O que é o Animalia 7	4.1 Arquitetura e Wireframes 28
1.2 Panorama geral sobre a defesa dos animais 8	4.2 Produto Final 31
1.3 Atual legislação brasileira 9	
1.4 Pesquisa 11	V. Animalia
II. Design Social	5.1 Naming 35
2.1 Contexto 13	5.2 Indentidade Visual 36
2.2 Exemplos de atuação 15	5.3 Tipografia 37
2.4 O âmbito social de uma aplicação colaborativa e o Ciberativismo 20	5.4 Cores 37
	5.5 Ícones 37
	5.6 Aplicações 38
III. Aplicações Web	VI. Conclusão 40
3.1 Aplicação Híbrida 22	
3.2 Metodologia 23	VII. Referências 43

Resumo

A proposta deste projeto é configurar um canal de comunicação facilitador entre denunciante e autoridades, de forma incisiva, sobre crimes contra animais de natureza doméstica, a fim de contribuir e atuar no âmbito social de proteção a tais seres. Este projeto tem como função identificar, catalogar e encaminhar à esfera pública quaisquer crimes cometidos contra esses animais, que tem seus direitos garantidos pela constituição brasileira. Devido à baixa disseminação de informações e pouca precisão por parte dos cidadãos a quem recorrer, faz-se necessário o papel da comunicação visual para maior suporte e esclarecimento da sociedade como um todo em relação a tal tema, que é tão pouco discutido e abordado em nossa sociedade.

Abstract

The proposal of this project is to set up a facilitating communication channel between whistleblowers and authorities, in an incisive way, on crimes against domestic animals, in order to contribute and act in the social scope of protecting such beings. This project has as its function to identify, catalog and forward to the public sphere any crimes committed against these animals, which have their rights guaranteed by the Brazilian constitution. Due to the low dissemination of information and the lack of precision on the part of some citizens to resort to, the role of visual communication is necessary for the support and clarification of society as a whole in relation to this subject, which is so little discussed and approached in our society.

I Introdução

1.1 O que é o Animalia

Em meio a constantes denúncias de violência, abandono e maus tratos contra animais domésticos, como gatos, cachorros e também a animais classificados como bens semoventes, como galinhas e cavalos, faz-se necessário a configuração de uma plataforma que identifique e auxilie as autoridades e demais cidadãos interessados na proteção desses seres. Os animais classificados como bens semoventes são, perante a lei, propriedade do ser humano que os possui. Dessa maneira, caso estes animais estejam sofrendo maus tratos ou abusos, só podem ser retirados de uma propriedade privada com autorização da justiça.

Animalia é uma aplicação que funciona em navegadores desktop e em celulares como um progressive web app. Isto significa que o usuário tem total controle para utilizar a plataforma de acordo com a sua necessidade. Integrado com um mapa Google Maps, o usuário pode escolher o local no qual presenciou a infração e preencher um pequeno questionário com essas informações, como endereço, referência, data e hora. Além disso, pode-se fazer o upload de fotos e vídeos, de forma que a veracidade da denúncia não seja questionada. A construção dessa aplicação visa aumentar os olhares sob a perspectiva de vida desses animais, catalogar as informações e, com isso, criar estatísticas. Por fim, todas estas ações tem o objetivo de auxiliar as autoridades na resolução desses crimes.

1.2 Panorama geral sobre a defesa dos animais

A discussão em torno da defesa e proteção dos animais não é de hoje. Há relatos de textos de filósofos como Plutarco e Porfírio, que defendiam a capacidade racional dos animais, e Ovídio e Sêneca, que reconheciam o sentimento de dor presente neles. Sendo uma discussão mais moral do que jurídica, há poucos autores escrevendo sobre e o debate somente foi reiniciado em 1776, com Humphry Primatt, um teólogo e abolicionista animal. Influenciado pelos teóricos citados acima, ele escreveu sua tese de doutorado baseando-se na ideia de igualdade entre os homens e animais, visto que o homem era um animal também. Para ele, o critério de configuração biológica que determina a superioridade dos homens é falso e perpetuava a cultura da discriminação, pois tanto homem quanto animal possuem a capacidade de sofrer.

Hoje, não há mais dúvidas sobre os direitos dos animais: eles são amparados por leis no mundo inteiro. A Constituição Brasileira define os direitos dos animais no capítulo VI – Do Meio Ambiente de não serem submetidos a tratamentos cruéis e ficou a cargo do Ministério Público defender aqueles que não podem se manifestar por meios jurídicos. Entretanto, esta legislação é rasa e deixa brechas em diversos âmbitos. O primeiro estado a confeccionar um código de proteção aos animais foi o Rio Grande do Sul, em 2003, que embora visasse alinhar o desenvolvimento

socioeconômico com a preservação ambiental, não era diretamente ligado aos direitos dos animais. Logo após, o Paraná instituiu uma legislação muito parecida com a gaúcha. No ano de 2005, São Paulo adotou também medidas de proteção aos animais, baseadas em um projeto de lei do deputado Ricardo Trópoli, que antes de estipular tal lei, classificou estes seres em animais silvestres, domésticos, de criadouros, domesticados e exóticos, assegurando a cada um direitos relativos à sua condição. No Rio de Janeiro e Santa Catarina, as “brigas de galo” e “farras do boi”, respectivamente, motivaram a discussão sobre o tema. (GOMES, 2010)

O maior amparo jurídico aos animais continua sendo a Constituição Federal, embora o Brasil na condição de federalista, permita cada estado criar mecanismos de ajustes de tais leis a fim de adaptar a realidade de cada estado. O primeiro decreto foi promulgado no governo Vargas e ainda está em vigor. O decreto 24645/34 destaca que “todos os animais existentes no país são tutelados pelo estado”, garantia de proteção dos animais não-humanos. Não podemos deixar de citar também o papel das Organizações Não Governamentais (Ongs), que tanto zelam e asseguram pela qualidade de vida dos animais em situação crítica.

Por ser um assunto de tanta rejeição e descaso perante as autoridades, torna-se difícil coletar dados sobre animais em situação de risco, maltratados, abandonados

e mortos em atos de crueldade. Segundo a Organização Mundial da Saúde, somente em 2016, havia cerca de 30 milhões de animais abandonados no Brasil, sendo 10 milhões de gatos e 20 milhões de cachorros. Em um comparativo para termos noção do quão grave é a situação, em 2014, somente no continente da Oceania havia 36 milhões de pessoas. As razões para o abandono são muitas: não querer lidar com a velhice do animal, não tolerar comportamento extremamente ativo e bagunceiro, não tolerar animais destrutivos dentro de casa, não conseguir dar atenção, falta de dinheiro e falta de atenção são alguns dos motivos que fazem pessoas mal intencionadas abandonarem seus animais. O abandono é um dos problemas mais graves no âmbito do amparo e proteção a vida dos animais domésticos, mas a crueldade e violência também não ficam para trás nessas estatísticas.

No estado do Rio de Janeiro, somente em 2016 foram registradas 2.366 denúncias no canal Linha Verde, segmentação do Disque Denúncia voltada apenas para o atendimento de crimes contra o meio ambiente e fauna. Este canal, contudo, não recebe apenas denúncias contra animais, mas também sobre queimadas, caça e guarda de animais silvestres, poluição das águas e do solo, desmatamento florestal, pesca irregular, construção irregular, rinhas de galo e muitos outros. Ainda assim, o tema “maus tratos contra animais” consegue atingir a posição número um no ranking de denúncias feitas,

provando que estas ações de violência não são individuais.

O número de animais descartados e seus desdobramentos, como a violência, o descaso e as zoonoses relacionadas, só diminuirá quando o poder público tomar medidas sérias de conscientização da sociedade. Campanhas de castração e vacinação, por exemplo, ainda são poucas. Além disso, a população deve entender os riscos de um animal se transformar em um vetor de doenças que podem atingir seres humanos, como a raiva. O problema, não só jurídico e moral, torna-se também uma questão de saúde pública.

1.3 Atual Legislação Brasileira

A atual constituição brasileira tenta reconhecer a importância da educação ambiental de forma federalista - cada estado possui leis específicas para o combate de crimes contra a natureza. Entretanto, no âmbito da proteção e bem-estar animal, nossas leis estão muito distantes do que deveria ser considerado ideal e satisfatório para a vida dos animais domesticados. Essa é apenas uma das faces das diversas mazelas e descasos ocorridos no Brasil, pois além de precisarmos de leis e punições mais duras, precisamos fazer valer o que já existe, que é mínimo.

Hoje, na legislação brasileira, apesar dos poucos avanços que vemos, os animais ainda possuem a natureza

jurídica de seres semoventes, diferente de países como a França e a Argentina, que reconhecem os animais como seres livres. Isso significa que o animal, perante a lei brasileira tem propriedade jurídica de patrimônio: é tratado da mesma forma que um veículo, um apartamento e qualquer outro bem que possa ser adquirido. Não é levado em consideração que o animal é um ser senciente, isto é, possui a capacidade de ter percepções conscientes do que acontece ao seu redor, incluindo sensações como dor e agonia ou emoções, como medo, ansiedade e felicidade - sensações que estão presentes na maioria dos animais.

Apesar de toda a natureza sensível e complexa, e de que na maioria das vezes o animal está sofrendo sem chance de defesa, as autoridades, mais especificamente a polícia, só podem agir diante de artifícios judiciais. Por exemplo, um animal preso em uma casa não pode ser retirado de lá sem um mandado de segurança. Isso porque o mesmo é tratado como uma propriedade e não como um ser complexo que merece ser tratado com dignidade e respeito.

Um caso recente, que chocou a sociedade, foi protagonizado por uma enfermeira em 2011. Camilla Corrêa Alves de Moura Araújo dos Santos executou um cachorro da raça yorkshire, de forma fria e cruel, na cidade de Formosa em Goiás. A natureza fraca da constituição brasileira se mostrou presente mais uma vez, visto que, a única punição dada a assassina foi uma multa de

três mil reais.

Outro caso semelhante, foi o da cadela Preta, que estava prenha e foi amarrada e arrastada por um carro na cidade de Pelotas. O caso ganhou repercussão, e gerou comoção da população gaúcha. No entanto, dos três criminosos participantes da barbárie, apenas Alberto Conceição da Cunha Neto foi condenado. A pena aplicada foi de apenas um ano de detenção no regime semiaberto, somente porque o indivíduo já tinha antecedentes criminais, pois caso não houvesse, tal pena poderia nem existir, como ocorreu no caso Camilla Corrêa.

Como esses casos podem nos mostrar, as penalidades destinadas aos criminosos contra os animais são ínfimas. O Estado parece não fazer o menor esforço para reverter este quadro, de forma que o cidadão que pratica esse tipo de delito, possui a certeza da impunidade. De acordo com a Lei Federal 9.605/98:

Art. 32. Praticar ato de abuso, maus-tratos, ferir ou mutilar animais silvestres, domésticos ou domesticados, nativos ou exóticos:

Pena - detenção, de três meses a um ano, e multa.

§ 1º Incorre nas mesmas penas quem realiza experiência dolorosa ou cruel em animal vivo, ainda que para fins didáticos ou científicos, quando existirem recursos alternativos.

§ 2º A pena é aumentada de um sexto a um terço, se ocorre morte do animal.

E, de acordo com o Decreto Lei 24.645/1934, de Getúlio Vargas, são considerados maus-tratos:

- Abandonar, espancar, golpear, mutilar e envenenar;
- Manter preso permanentemente em correntes;
- Manter em locais pequenos e anti-higiênico;
- Não abrigar do sol, da chuva e do frio;
- Deixar sem ventilação ou luz solar;
- Não dar água e comida diariamente;
- Negar assistência veterinária ao animal doente ou ferido;
- Obrigar a trabalho excessivo ou superior a sua força;
- Capturar animais silvestres;
- Utilizar animal em shows que possam lhe causar pânico ou estresse;
- Promover violência como rinhas de galo e farra-do-boi

A detenção de três meses a um ano, seguida de multa, ao meu ver é pequena se comparada ao sofrimento do animal. O Brasil mantém-se atrasado na construção de uma legislação justa com os animais, que estão a mercê de pessoas boas para protegê-los.

1.4 Pesquisa

Apesar da defesa dos animais ser um assunto sensível a grande parte da população, a maioria das pessoas não sabe a quem recorrer caso presencie um evento

dessa natureza. Em pesquisa online feita com aproximadamente 100 pessoas, pude comprovar que apesar da maioria ter presenciado ou ouvido falar destes crimes, não sabiam quais providências tomar. As perguntas 1, 2, 3 e 5, eram de escolha sim ou não, a 4, resposta livre.

1) Você já presenciou algum tipo de violência (maus tratos, abuso, agressões) contra animais domésticos?



2) Você já presenciou abandono de algum animal doméstico?



3) Caso você presencie algum tipo de violência contra animais domésticos, sabe a quem recorrer?



4) Se a resposta anterior for sim, para quem você denunciaria? (respostas livres)

Ibama;
Polícia Civil;

190;
Secretária de maus tratos a animais (SEPDA)
Alerj.
Buscaria no google;

5) Você utilizaria um site para denunciar violência, abandono e outros delitos contra animais domésticos?



A partir desses dados coletados, percebemos que a maioria das pessoas presenciou algum tipo violência, mas também não sabem a quem apelar em caso de ter de fazer uma denúncia. Podemos ver que os cidadãos tem o anseio de expor estes crimes, mas com a falta de informação e falta de engajamento por parte das autoridades, ficam em dúvida sobre como proceder diante da situação. Somos ensinados desde a educação infantil sobre os números de emergência como 192, do Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), e 193 do Corpo de Bombeiros, mas não sabemos a quem recorrer em caso de violência contra animais.

Embora algumas respostas da pergunta 4 tenham sido corretas, houve muita divergência, algumas envolvendo órgãos que, apesar de serem confiáveis, não poderiam resolver o problema. Criar uma aplicação como esta, não só condensaria todos os dados e estatísticas sobre o problema

em questão, mas também mostraria relevância para reivindicarmos uma legislação mais forte, além de sanar o problema da falta de orientações e direcionamento por parte das autoridades brasileiras.

II

Design Social

2.1 Contexto

O design gráfico é uma atividade que desde os primórdios atua como serviço agregador de valor e também ferramenta estratégica para quaisquer que sejam os produtos a serem elaborados. Com a revolução industrial, o campo de atuação do designer deixou de ser puramente artístico, e se tornou parte essencial do mercado de consumo. Nesse sentido, pouco vemos sobre funções sociais do design gráfico e muitos de nós, como profissionais, sequer pensamos nesse campo de atuação. A área social é frequentemente esquecida, e por vezes, lembrada com estranhamento, afinal, como pode um agente do consumo auxiliar na redução de problemas sociais? O designer gráfico, normalmente, ignora questões sobre preocupações políticas ou sociais, e frequentemente age como se isto não fizesse parte do seu âmbito de atuação. Frascara, grande autor do design social diz:

“Muitos de nossos colegas nunca praticam seu direito de comunicar em questões públicas ou de conteúdo potencialmente controverso. Se removerem nossa liberdade de expressão, é possível que os designer gráficos nunca percebam. Nós criamos uma profissão que acha que preocupações políticas ou sociais são estranhas ao nosso trabalho ou inapropriadas a ele.” (2000, p. 125)

Olhando outras áreas de atuação como a engenharia, o turismo e até mesmo a medicina, entendemos que o engajamento com questões de mobilização social é uma tendência geral e mundial. Pode-se dizer que uma

das razões para sermos profissionais tão alienados é a ausência desses debates dentro das universidades. Alunos que poderiam construir soluções, ao menos discutem a causa. O canadense David Berman, autor do livro *Do Good Design: How Designers Can Change the World*, alega que trabalhamos incansavelmente para sociedade de consumo desenfreado e sugere novas práticas. Ele diz que:

“Os designers têm muito mais poder do que se dão conta: sua criatividade abastece as mais eficientes (e mais destrutivas) ferramentas de engano da história da humanidade [...] Os designers podem ser um modelo para outros profissionais por identificar o seu âmbito de influência e, então, abraçar a responsabilidade que acompanha o poder para ajudar a reparar o mundo.” (2009, p. 2)

O designer gráfico pode e deve fazer mais pela sociedade. Como gestor da informação, ou seja, como comunicador, o designer deve entender que tem todas as condições para ser o ponto focal de melhorias para a sociedade, como defendia Victor Papanek, um designer nascido na Áustria, que trabalhou com Frank Lloyd-Wright e lecionou em diversos países, como o Canadá, Suécia e Reino Unido. Sua atuação não estava restrita somente ao magistério: atuou junto com a Unesco e a Organização Mundial da Saúde, desenvolvendo projetos para deficientes. Papanek escreveu um dos livros essenciais para o estudo do Design Social: *Design for the Real World*. Foi publicado em 1971, entretanto ainda aborda problemas atuais. Para Papanek, o designer deve ser um profissional

multidisciplinar, que canalize inovação atendendo as necessidades reais do ser humano:

“Grande parte do design recente atende apenas as vontades e os desejos voláteis, enquanto as necessidades genuínas do homem têm sido frequentemente negligenciadas (...). As necessidades econômicas, psicológicas, espirituais, tecnológicas e intelectuais são quase sempre mais difíceis e menos lucrativas do que as ‘vontades’ cuidadosamente construídas e manipuladas e impostas pela moda.”

A falta de engajamento do designer, principalmente aqueles que trabalham com comunicação visual, dá a sensação ao profissional de isenção perante suas responsabilidades para com a sociedade. O designer, seja ele gráfico, de produto ou qualquer outro, deve ser um agente de mudanças, e responsável por uma parcela significativa de transformações.

Mais do que simples profissionais, temos a capacidade de criar em contextos de inteligência criativa e inovação, pilares fundamentais para a modificação da sociedade. O designer, deve ser um dos responsáveis por tornar o mundo mais rentável, mais satisfatório e benéfico para toda a sociedade. Conclui-se este subcapítulo com uma fala valiosa de Papanek:

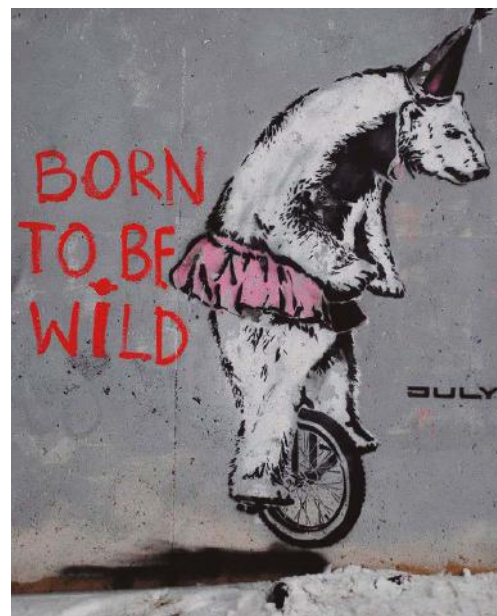
“O design deve se tornar uma ferramenta inovadora, altamente criativa e multidisciplinar, que responda às reais necessidades do homem. Deve ser mais orientada por pesquisas (sendo que) temos a obrigação de parar de encher a Terra com objetos e estruturas mal projetados.” (1971, p. 40)

2.2 Exemplos de atuação

Ainda que minhas queixas sejam muitas, não podemos deixar de citar alguns exemplos de atuação de designers que foram além do consumismo desenfreado imposto pela sociedade capitalista. O Atelier Populaire foi uma das movimentações em prol de uma sociedade mais justa, por exemplo. Em maio de 1968 houve uma onda de protestos na França, iniciada pelo anseio da classe estudantil por reformas que trouxessem melhorias no sistema educacional. A proporção desta greve foi tão grande que 9 milhões de pessoas, entre universitários e operários, foram às ruas exigir mudanças. O Atelier Populaire era o local aonde os estudantes reuniam-se para produzir cartazes em tom de protesto. Sua produção era coletiva e visava conscientizar a população a respeito da revolução, por meio de cartazes simples e diretos.



No campo da arte, pode-se citar o grande artista inglês Banksy. Ele tem sua identidade desconhecida, pois até hoje não se sabe quem fez os graffitis com teor político e de contestação social pelas ruas da Inglaterra. Considerado um artista que também é ativista político, Banksy utiliza de técnicas como stêncil e tinta em spray para espalhar por diversos lugares ilustrações, que questionam várias questões inseridas na nossa sociedade, como a homofobia, a truculência policial, o excesso de redes sociais e a exploração dos animais. Por ter sua identidade secreta, Banksy é considerado um dos ícones do ativismo por meio da arte, pois não vende suas obras, muito menos lucra por meio delas. Grande questionador das autoridades e do poder, ele faz críticas que faz com que quase todos concordem, de forma sincera e espontânea. Banksy usa de seu tempo para fazer questionamentos e protestos.



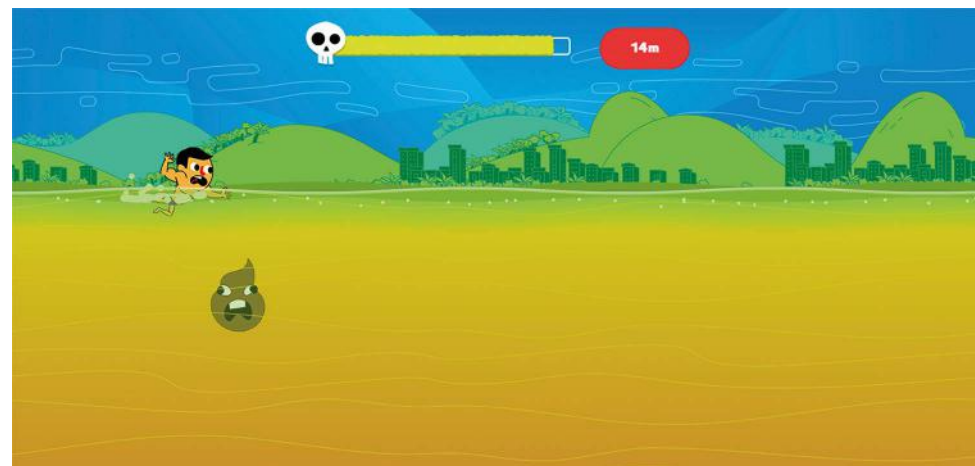
Aqui no Brasil, podemos citar também alguns projetos de cunho político, dos quais me orgulho muito. O designer e professor da PUC-Rio, Fabio Lopez, redesenhou o jogo “War”, que ganhou outro nome: War in Rio. Neste, ao invés dos continentes característicos do jogo, temos as zonas da cidade do Rio de Janeiro, e no lugar de exércitos, a polícia, o BOPE (Batalhão de Operações Especiais), as três principais facções cariocas (Amigos dos Amigos, Terceiro Comando e Comando Vermelho) e milícia. Em entrevista ao jornal O Globo, publicada em agosto de 2017, Fábio disse que sua intenção era trazer a tona a discussão sobre a extrema violência urbana presente no Rio de Janeiro. Além do War In Rio, o professor transformou outro jogo de tabuleiro em questionamento social. O “Bando Imobiliário Carioca”, baseado no “Banco Imobiliário” traz, no lugar dos bairros tradicionais, favelas, como a Cidade Alta, e no lugar dos serviços, atividades ligadas às milícias, como “Sinal de TV à Gato” e “Serviço de Moto-Táxi”.



Fonte: <https://macmagazine.com.br/2007/11/29/war-in-rio-protesto-em-forma-de-diversao/>



Outro grande exemplo de atuação, são dois projetos criados pelo designer e também desenvolvedor, Harrison Mendonça. Em 2016, durante as olimpíadas, ele se uniu com alguns amigos designers para idealizar o jogo Coliformia Games, que tinha como principal missão criticar a poluição da Baía de Guanabara e também o descaso da Prefeitura do Rio de Janeiro, que prometeu, sem sucesso, limpar a mesma até a data dos jogos olímpicos. Neste jogo, o usuário assume o controle de um nadador, onde o objetivo é escapar de outros ilustres personagens, como o mosquito da dengue e pequenas fezes, representando a sujeira e o caos da baía de Guanabara. Caso o jogador encoste em um desses “obstáculos”, automaticamente perde o jogo.



Durante o jogo, o nadador olímpico deve fugir de obstáculos como fezes e mosquito da dengue para sobreviver.



<http://coliformiagames.com/>



194m na Baía de Guanabara

Sebacitóide Bolhosa

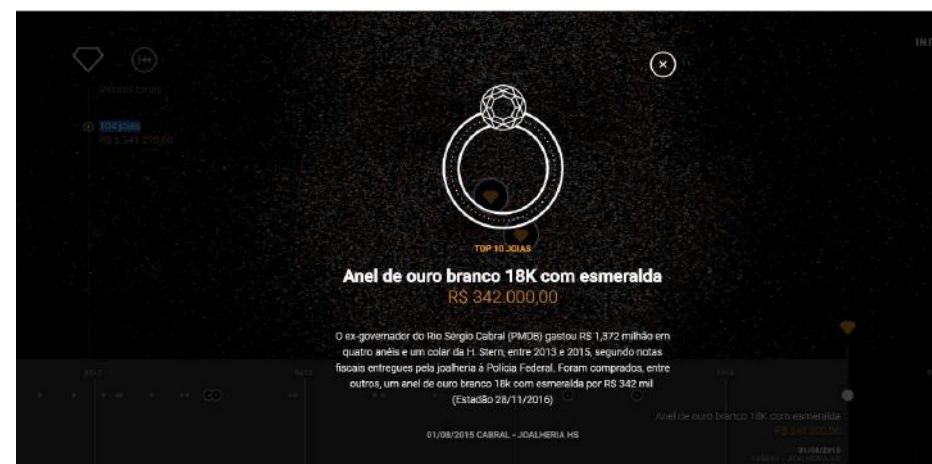
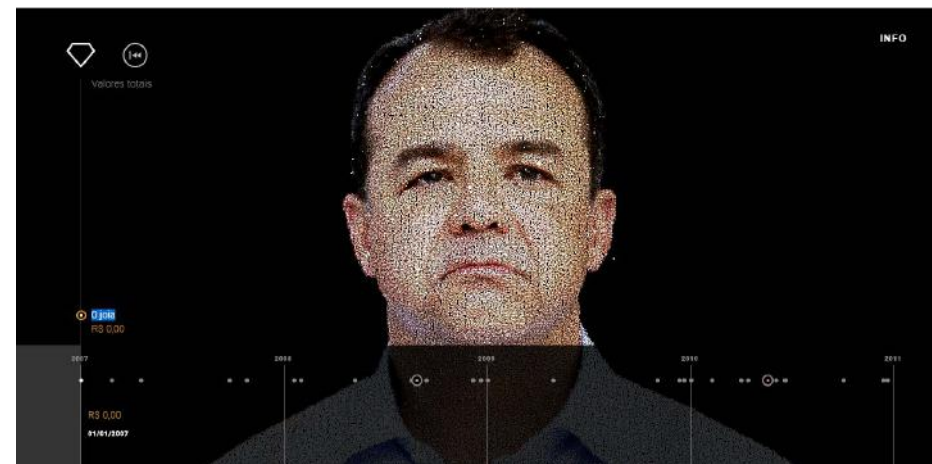
“Os atletas internacionais em todos os locais de competições aquáticas teriam uma chance de 99% de infecção ao ingerir apenas 3 colheres de chá da água” – Estadão

f compartilhe seu estado

Depois do Coliformia Games, outro projeto de Harrison foi o site As Joias do Cabral (<http://asjoiasdocabral.rio/>). Em 2017, os escândalos de corrupção envolvendo o político carioca Sérgio Cabral estavam nos noticiários, jornais e revistas praticamente todos os dias, pois quanto mais investigado, mais descobria-se quanto Cabral havia roubado em suas gestões como governador do estado. Indignado com isso, Harrison e o também designer Kenzo Mayama coordenaram o projeto que, de maneira interativa, divulgou com clareza e precisão os mais de seis milhões de reais lavados em joias, em forma de uma linha do tempo com uma construção única. Além de detalhar cada joia do ex-governador, os designers conseguem comprovar a veracidade dos fatos com citações retiradas diretamente de jornais e veículos públicos de informações.

Em entrevista, Harrison disse que sua motivação é sentir que está acrescentando ao mundo, e o valida como co-responsável de uma melhoria e experimento em transformação social.

“Como designer, assim como jornalistas e comunicadores, somos co-responsáveis pela formação cultural da sociedade. Nós adicionamos as referências para as pessoas. Temos o poder de dizer mensagens diferentes partindo de um mesmo início, um texto, imagem ou vídeo. Por isso nossa atuação profissional deve ser sempre questionada e levada a uma instância de julgamento: estamos ativamente construindo a sociedade que desejamos? Se não nós, quem esperamos que realize isso?”



2.3 O âmbito colaborativo de uma aplicação e o Ciberativismo

Com a popularização das redes sociais, a disseminação de informações passou a ocorrer de forma rápida e ilimitada. É por meio destas redes como o Facebook, o Twitter e o Instagram, que muitas denúncias são realizadas. Expor alguma crueldade, abuso ou maus tratos tornou-se mais fácil com a ferramenta de compartilhamento presente nesses serviços: com apenas um clique é possível espalhar uma informação para todos os contatos.

Muitas denúncias, alertas, avisos e pedidos são feitos diariamente online. São frequentes postagens em que pessoas denunciam animais abandonados, animais acorrentados, feridos e mutilados, de forma que as redes sociais tornaram-se uma ferramenta para divulgação de pedidos de ajuda e conscientização.

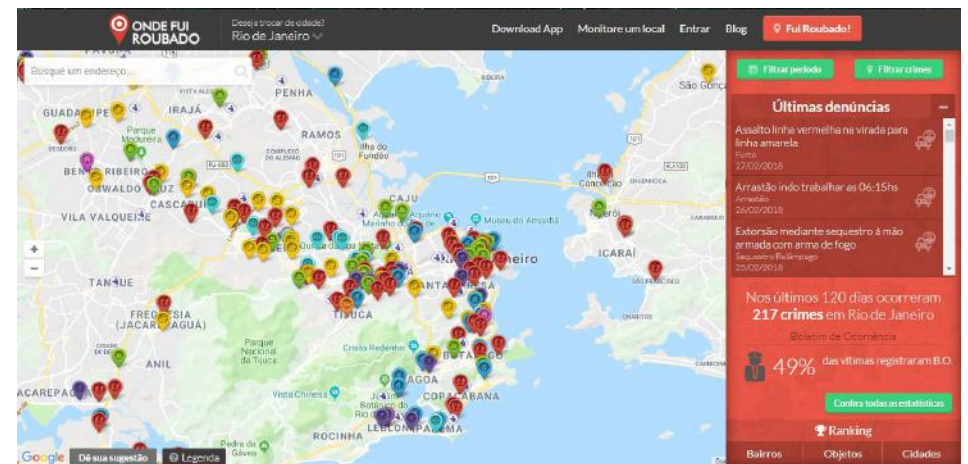
A Associação 4 Patinhas, organização não governamental que promove resgate, cuidados e adoção de animais abandonados na rua, por exemplo, tem mais de 800.000 seguidores no Facebook. Por meio desse compartilhamento, a Associação consegue divulgar seu trabalho de encontrar um lar para os animais resgatados. Muitas vezes são compartilhadas fotos grotescas, com animais mutilados e acorrentados, feitas para impactar a população sobre a gravidade do problema.

O ato de compartilhar trouxe grandes mudanças, pois tornou o problema colaborativo. Com apenas um clique todos podem ajudar divulgando em seu perfil pessoal. O compartilhamento de informações e a colaboração dos usuários é fundamental para o Animalia, pois sem o fornecimento de dados, fotos e vídeos pelos usuários, a plataforma não tem muito valor.



A plataforma “Onde Fui Roubado”, desenvolvida pelo brasileiro Carlos Douglas Barbosa, foi a primeira inspiração para realização deste projeto. Assim como o Animalia, o serviço se mantém de forma colaborativa, mapeando a atividade criminal em diversas cidades do Brasil. O web app, que posteriormente também foi transformado em aplicativo nativo, possibilita que os usuários mapeiem e adicionem roubos, com detalhes como dia, horário e objeto levado. O resultado disso é uma rede colaborativa informacional de crimes, que formam um banco de estatísticas tão grande que poderia ser usado pelas autoridades.

Com o exemplo do “Onde Fui Roubado” percebe-se que a população, de algum modo, sente-se presente contribuindo com informações que possam ajudar a sociedade em geral. O sentimento de “estar fazendo alguma coisa” gera um retorno positivo, pois o cidadão sente-se parte de um bem em prol do próximo, visto que as autoridades e o Estado brasileiro deixaram a sensação de descuido e descaso perante a população.



III

Metodologia e desenvolvimento

3.1 Aplicação Híbrida

Com o avanço da tecnologia, produtos e serviços digitais tomaram formas antes inimagináveis. Se no passado usávamos aplicações restritas e limitadas, hoje podemos usufruir de um conjunto de inovação aplicado e aperfeiçoado diariamente sobre nossa experiência online. Tal progresso permitiu a criação dos Progressive Web Apps (PWAs): híbridos de Apps Nativos (aplicativos desenvolvidos para smartphones, exclusivamente para trabalhar em uma plataforma - iOS, Android, etc - e tirar proveito de todas as funcionalidades do celular, como câmera, geolocalização e contatos) e Web Apps (sites responsivos que se comportam como aplicativos, mas são utilizados pelo navegador). As vantagens de escolher um PWA são muitas, isso por quê parece haver uma crise de apps nativos no mercado web.

Segundo pesquisa divulgada em 2016 pelo site Android Authority, o número de downloads de aplicativos nativos, somente nos Estados Unidos, vem caindo 20% ao ano. O boom dos smartphones fez com que milhares de aplicações fossem lançadas, contudo, parece que os usuários não estão mais dispostos assim a baixar tudo que veem pela frente. Entre as causas desse fracasso podemos citar as constantes atualizações e *bugs* nos celulares, a falta de espaço na memória para instalar aplicativos novos, e a desconfiança dos usuários com fontes desconhecidas de desenvolvimento.

Contudo, optar por escolher um PWA também tem um motivo social. O jornal Folha de São Paulo publicou uma matéria, divulgada em dezembro de 2017, intitulada “Brasil é o segundo país com menos noção da própria realidade, aponta pesquisa”. Com um questionário diverso, a pesquisa perguntava sobre temas como gravidez na adolescência, sistema presidiário e redes sociais, e qual era a percepção dos brasileiros sobre eles. A pergunta que chama atenção é “De cada cem pessoas no Brasil, quantas você acha que tem smartphone?”. O resultado indicou que os entrevistados pensam que 83% da população possuem o aparelho. Entretanto, o número real é muito distante, apenas 38%. Baseado nisso, a opção de não transformar esta aplicação em aplicativo nativo continua sendo mais viável, visto que reduziria e limitaria fortemente o número de usuários ativos.

**De cada cem pessoas
no Brasil, quantas
você acha que têm
um smartphone?**



Além disso, as vantagens técnicas de um PWA superam as expectativas se comparado a um aplicativo. Uso offline, geolocalização e notificações push são características das duas tecnologias, mas um progressive web app tem vantagens incomparáveis: performa melhor nos navegadores, não há necessidade de download (menos usuários abandonando a aplicação por não ter espaço disponível no celular), não há necessidade de login ou instalação (basta acessar um link e o produto já está disponível, o que reduz mais ainda a perda de usuários), interação tão avançada ou melhor que aplicativos nativos, não há necessidade de atualização (o usuário não precisa baixar uma nova versão, pois o navegador já abre atualizada), SEO-Friendly (mais fácil de achar em pesquisas e compartilhamentos) e, por fim, “linkável” (mais fácil de ter conteúdo compartilhado). A aplicação progressiva faz-se necessária nesse âmbito de urgência que é o Animalia, pois estará ao alcance de qualquer usuário que tenha um dispositivo, seja ele um computador, tablet ou smartphone e acesso a internet, independente da qualidade de seu aparelho.

3.2 Metodologia

Jesse James Garrett é um pesquisador da área tecnológica nascido no Canadá que desenvolveu a metodologia dos Elementos da Experiência do Usuário, que é a base para este projeto e um dos modelos mais

conceituados e prestigiados dentro do contexto do design digital. A tecnologia, de modo geral, pode possuir efeitos variados nos usuários: frustrá-los, complicar suas vidas ou simplificá-las. Dessa forma, o estudo da relação de um produto e seu funcionamento e como o usuário se comporta perante a essas funcionalidades chama-se *User Experience Design*. O termo foi usado pela primeira vez em 1990, pelo professor americano Donald Norman, e refere-se essencialmente ao processo pelo qual os usuários formam experiências e ao grau de facilidade referido a este processo. Isso quer dizer que o bom *UX Designer* fará todo o possível para minimizar e evitar erros, dúvidas e inseguranças do usuário ao utilizar determinado produto, ou seja, é um processo extremamente importante, pois ele determinará o êxito ou o fracasso do sistema.

Todavia, a experiência do usuário é uma expressão fundamentada em pilares subjetivos, repletos de dinamismo. Isso significa que esta experiência é criada ao longo de um percurso repleto de percepções e motivações individuais, que respondem de maneira diferente em cada usuário, e além disso, modificam-se a cada nova experiência. O estudo deste conjunto de percepções e sensações, somado a intenção de criar o ambiente mais eficiente e atraente possível é chamado de design centrado no usuário. O UX designer deve estar sempre atento a falhas e inconsistências que atrapalham o uso de determinado produto, e principalmente, compreender

as necessidades dos usuários para que a experiência seja positiva. A experiência negativa custa esforço, tempo e dinheiro investido, de modo que um usuário frustrado tende a escolher o sistema que seja mais fácil de usar, por pior que este seja. Bons projetos com alto potencial são descartados pois não tiveram a atenção necessária no quesito usabilidade.

Essa abordagem no contexto do usuário se dá de algumas formas. Métodos investigativos, como pesquisas, testes A/B (testes com duas versões diferentes do mesmo produto, onde serão determinadas métricas para escolher a versão com o melhor desempenho), entrevistas e conversas diretas com o futuro cliente são algumas das ferramentas usadas com mais frequência para atingir o objetivo. Já no âmbito da abordagem criativa, estes designers frequentemente fazem uso de técnicas como o *brainstorm*, uma atividade coletiva de pensamentos, onde os participantes deste grupo se utilizam das suas percepções para anotar o que vier a mente, de acordo com a variedade de ideias que tiverem, com o objetivo de solucionar problemas por meio de soluções inovadoras. Outra metodologia frequentemente utilizada é o *Design Thinking*, técnica baseada no sentimento de empatia e em criar resultados otimizados e inovadores para o público alvo em questão.

No processo de design centrado no usuário, existem quatro fases: contexto, requisito, solução e avaliação.

Durante o processo de criação do Animalia, essas foram as respostas:

- **Contexto de uso:** Toda e qualquer pessoa interessada na defesa e proteção de animais, que tenha acesso a internet e a um aparelho com um navegador. A aplicação não é restrita para ninguém, muito pelo contrário, todos que desejam usar, podem e devem.

- **Requisitos:** ter uma interface e usabilidade simples, de modo que o usuário não desista de completar a denúncia. Isto é, o objetivo deste site é fazer com que o público denuncie crimes contra animais, mas para isso, é necessário que o usuário entenda rapidamente como fazer essa denúncia.

- **Soluções:** Foi utilizada a metodologia de JJ Garrett para o desenvolvimento do produto, ou seja, ele foi construído em planos, primeiramente com wireframes, mapas, possíveis jornadas do usuário e depois foram feitas as alterações criativas, como a parte visual e de interação.

- **Avaliação:** Possíveis usuários utilizaram o sistema, e apontaram falhas, dúvidas e inconsistências. A partir desses comentários, o produto se tornou uma “colcha de retalhos”, pois cada usuário entrevistado deu um parecer diferente, porém, de grande importância para o projeto.

Voltando para o estudo da metodologia criada por Jesse James Garrett, falaremos um pouco sobre as soluções utilizadas para a construção desse site, desvendando e relacionando cada etapa dessa metodologia, com o

resultado final do site. Nas etapas iniciais, segundo Garrett (2010), o erro mais comum vem da falta de entendimento de questionamentos básicos, não de problemas tecnológicos ou de falhas na experiência do usuário:

“Websites muito freqüentemente falham porque, antes que a primeira linha de código seja escrita, o primeiro pixel seja desenhado ou o primeiro servidor seja instalado, ninguém se dispôs a responder duas questões básicas: O que nós queremos oferecer com este site? O que nossos usuários esperam encontrar nele?”

O escopo proposto por Garrett (2011) transforma as necessidades dos usuários e objetivos do produto em requisitos específicos, determinando assim conceitos, e também eventuais problemas e conflitos que podem ser reparados antes da concepção da aplicação.

- **Necessidades do usuário:** fazer a denúncia de forma rápida, de modo que o botão “Quero Denunciar” esteja evidente em qualquer tela do site; acessar a denúncias já feitas de forma rápida e sucinta; acessar página sobre orientações posteriores; entrar em contato com a curadoria do site.

- **Objetivos do site:** ser um canal confiável para denúncias de crime contra animais domésticos, contribuir para números e estatísticas desses crimes, viabilizar punições mais justas para os culpados; ser referência em números de violência contra animais domésticos.

- **Requisitos de conteúdo:** Mapa integrado ao *Google Maps*, de modo que o usuário consiga monitorar,

identificar, buscar e adicionar locais aonde aconteceram crimes; páginas de “Fale Conosco”, “Orientações” e “Estatísticas”; questionário de denúncia; página de denúncia feita com todos os detalhes e possíveis uploads do usuário. Sistema em HTML 5, CSS 3, Python e armazenado na *cloud* da Amazon, S3, por meio de parcerias filantrópicas e publicitárias, aonde ambos fossem beneficiados.

- **Arquitetura da Informação:** Wireframes definiram a estrutura inicial da aplicação, organizando os elementos principais e dando uma prévia do layout. Com os protótipos prontos, obteve-se uma ideia do que seria o layout final, e como seus elementos poderiam ser melhor organizados ou hierarquizados. Dessa forma, elementos desnecessários foram descartados ou trocados de lugar.

- **Design da informação:** Aplicação trabalhada na hierarquia de informações, de modo que o *web app* e *mobile* concentrem as principais informações e ações que o usuário possa tomar no topo do site (barra), e o restante (mapa) esteja livre para o usuário observar e procurar locais aonde crimes aconteceram.

- **Design da Navegação:** A navegação, na sua forma primária, foi projetada para o usuário concluir a denúncia, ou seja, clicar no botão “Quero Denunciar” primeiramente, para depois responder o questionário e finalizar. Nas outras etapas, é proposta uma navegação que o usuário possa procurar locais que ocorreram crimes, clicar em denúncias já feitas, observar estatísticas e procurar

orientações. O site conta com uma barra e uma barra de pesquisa de local, que ficam fixas no topo de todas as telas, facilitando a navegação e a busca de endereços dentro do site, respectivamente. Os usuários podem clicar nos ícones de animais que aparecem sob o mapa, que indicam as denúncias feitas em cada local. A partir dessa ação, um balão é aberto com alguns detalhes (denúncia parcial) e este objeto é clicável, de forma que o restante da denúncia detalhada e finalizada é mostrada em outra tela.

- **Design Visual:** O produto seguiu uma tendência que voltou a ocupar os trabalhos mais premiados, o gradiente. Por se tratar de um assunto denso, optou-se por cores alegres, como o laranja e o rosa, e roxo, na barra, para dar um tom mais sério. Os ícones são símbolos dos animais protagonistas da aplicação (gato, cachorro, cavalo, roedor, porco, galo/galinha). A família tipográfica usada é a Montserrat, um tipo *sans-serif*, perfeito para a web.

Entender o contexto do usuário, e o que esperava-se deste produto foi fundamental para projetar uma aplicação que atendesse as expectativas e resultados planejados. Mais do que um produto bonito, o objetivo era criar uma aplicação que permitisse a denúncia de forma rápida e sucinta. O segundo desafio, levando em consideração a desistência que usuários da internet tem ao realizar tarefas era fazer com que esse mesmo usuário completasse a denúncia, colaborando com a aplicação.

Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett

jig@jig.net

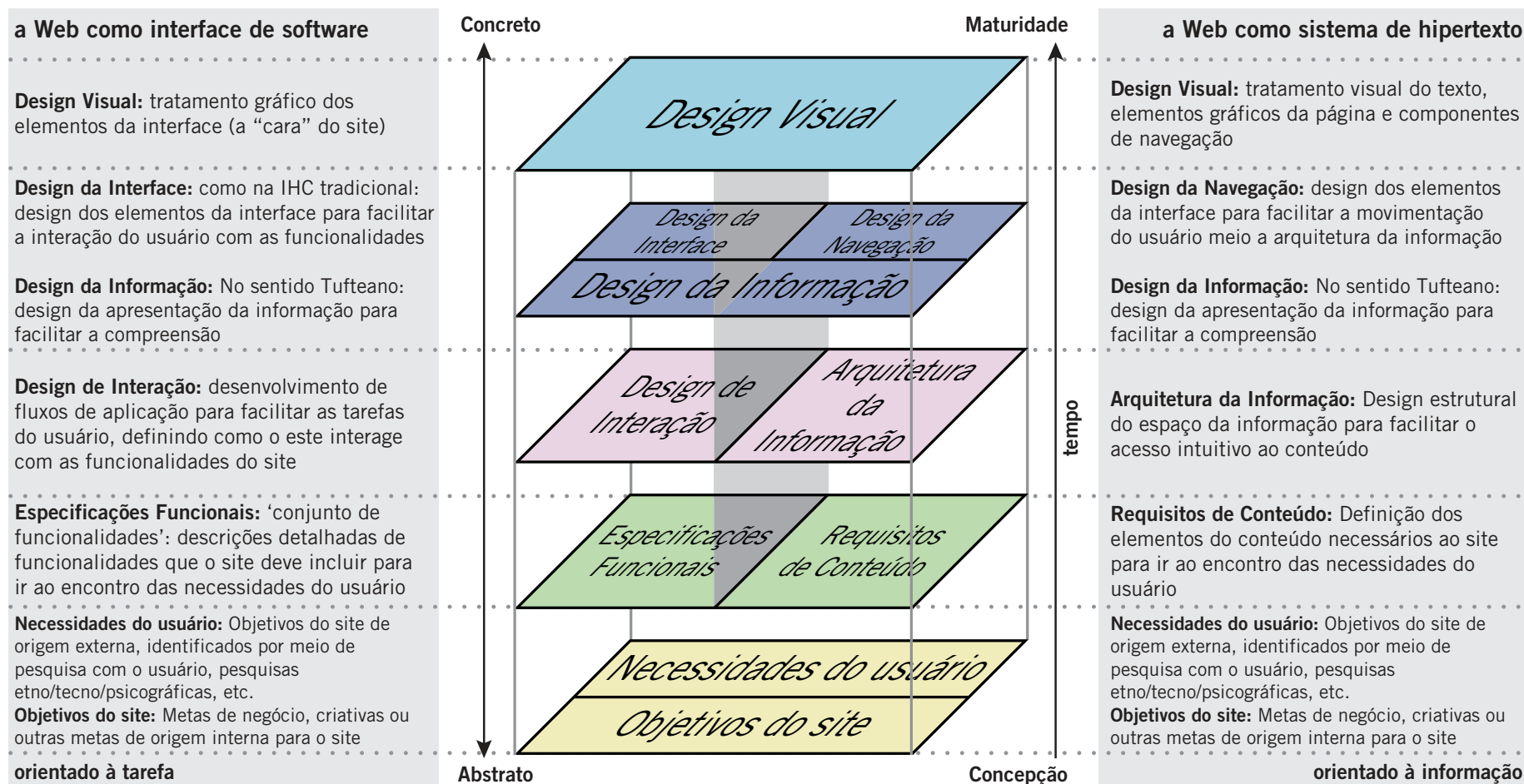
30 de março de 2000

Tradução para o

Português por

Livia Labate

Uma duplicidade básica: A Web foi originalmente concebida como um espaço de troca de informações hipertextuais, porém, o desenvolvimento crescente de sofisticadas tecnologias encorajou seu uso como uma interface de software remoto. Esta natureza dúbia resulta em muita confusão conforme, profissionais da experiência do usuário tentam adaptar suas terminologias para casos que estão além do escopo da aplicação original. O objetivo deste documento é definir alguns destes termos dentro de seus contextos apropriados e de esclarecer as relações subjacentes entre estes vários elementos.

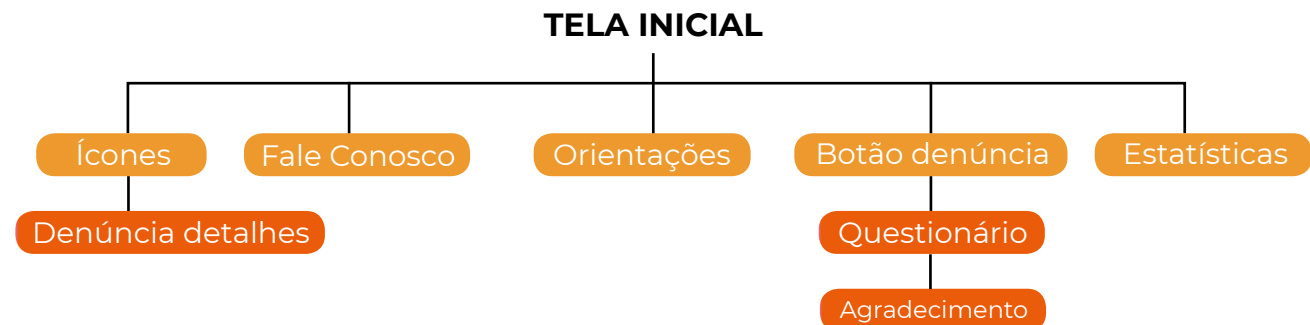


IV

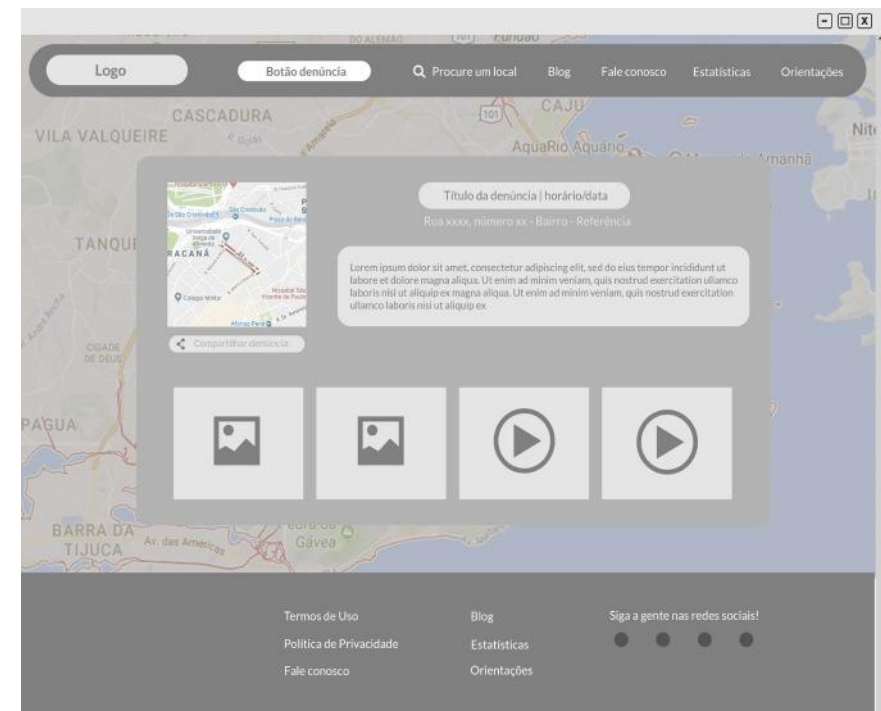
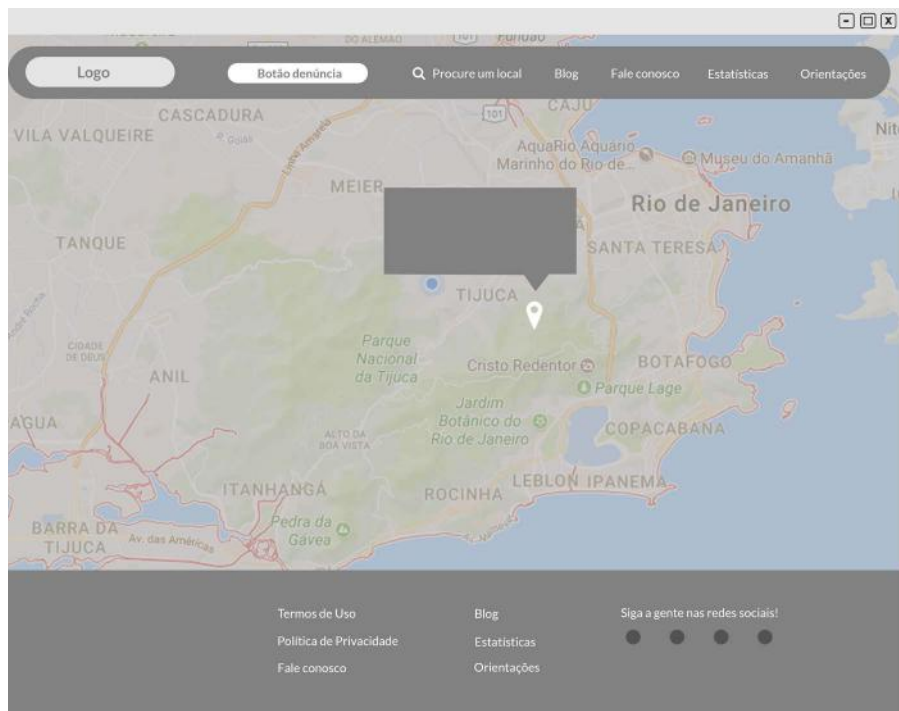
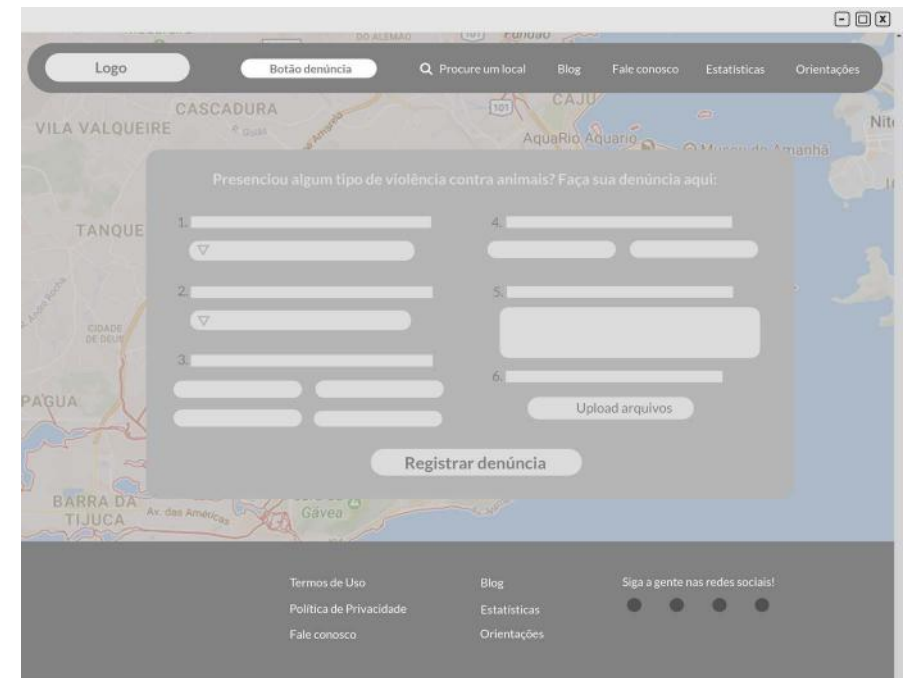
A aplicação

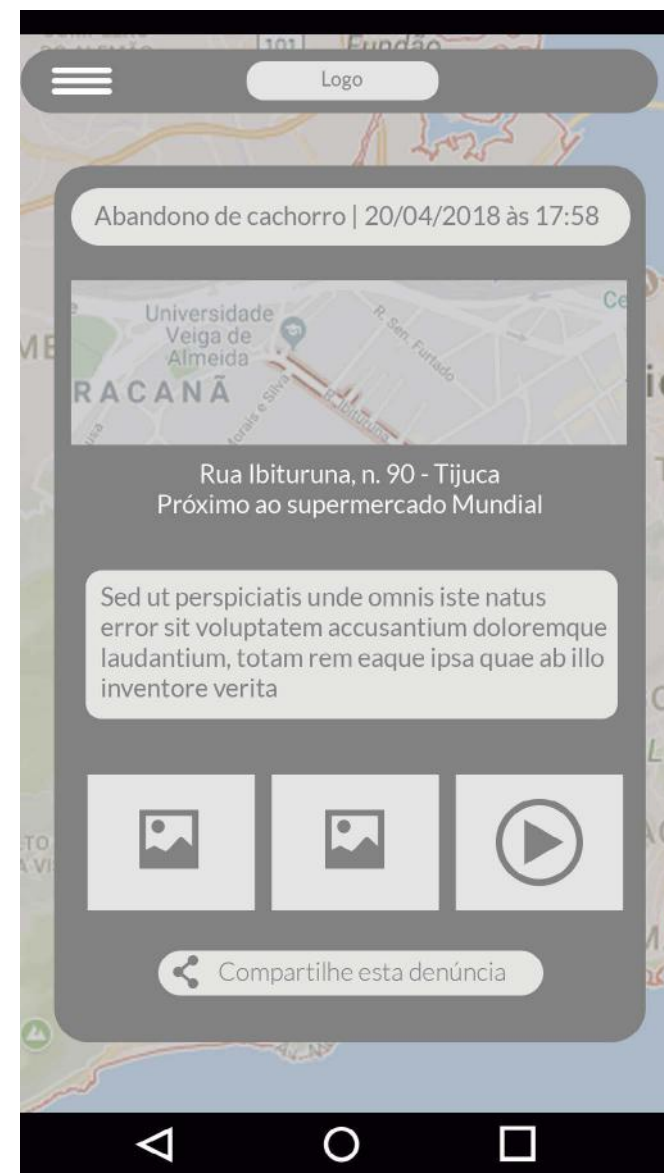
4.1 Arquitetura, Wireframes e Mapa do Site

Seguindo a metodologia de Garrett, a aplicação começou a ser construída a partir de um “esqueleto” de site. Fazendo uma analogia mais didática, como na construção de um prédio, é preciso primeiro planejá-lo, depois fazer suas fundações, concretagens e etc, para posteriormente estiliza-lo, pintá-lo com as cores que deseja, entre outros. Da mesma forma funciona a criação de um produto digital. Primeiro, foi feito um mapa do site, com todas as áreas que devem existir para atender a demanda de seus usuários. Como pode-se ver no diagrama abaixo, é uma aplicação relativamente simples, com 5 telas mais os ícones clicáveis. A criação do mapa do site permitiu, já em fase inicial, ter uma noção de como seria distribuída a hierarquia dos elementos, e também elevou a qualidade do produto, pois permitiu uma outra configuração de organização, focada nas necessidades do usuário.



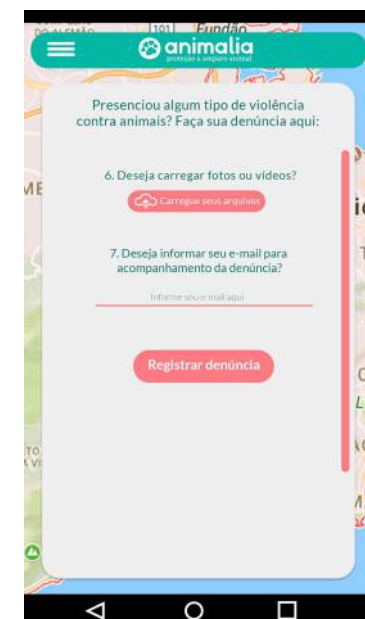
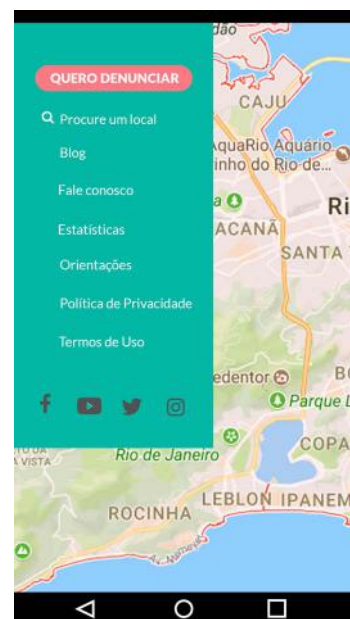
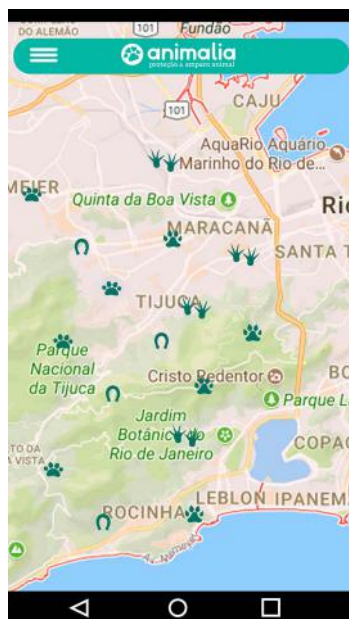
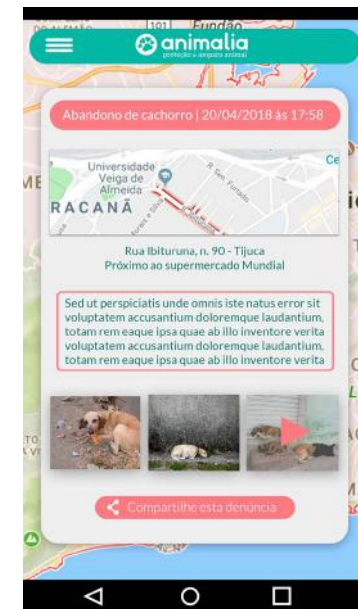
Um wireframe é um protótipo simples e resumido usado para sugerir a estrutura de um site, semelhante ao layout final, porém, contendo apenas elementos fundamentais na interface. Os wireframes deste produto foram pensados, construídos e desconstruídos algumas vezes. A arquitetura do site foi modificada diversas vezes, pois a cada conversa com usuários, percebia-se motivações diferentes vinda de cada um, assim, acrescentando novas modificações. Com os wireframes, foi possível entender melhor o funcionamento deste produto, antes de começar a construção do layout final, além de já criar uma certa familiaridade com o site.

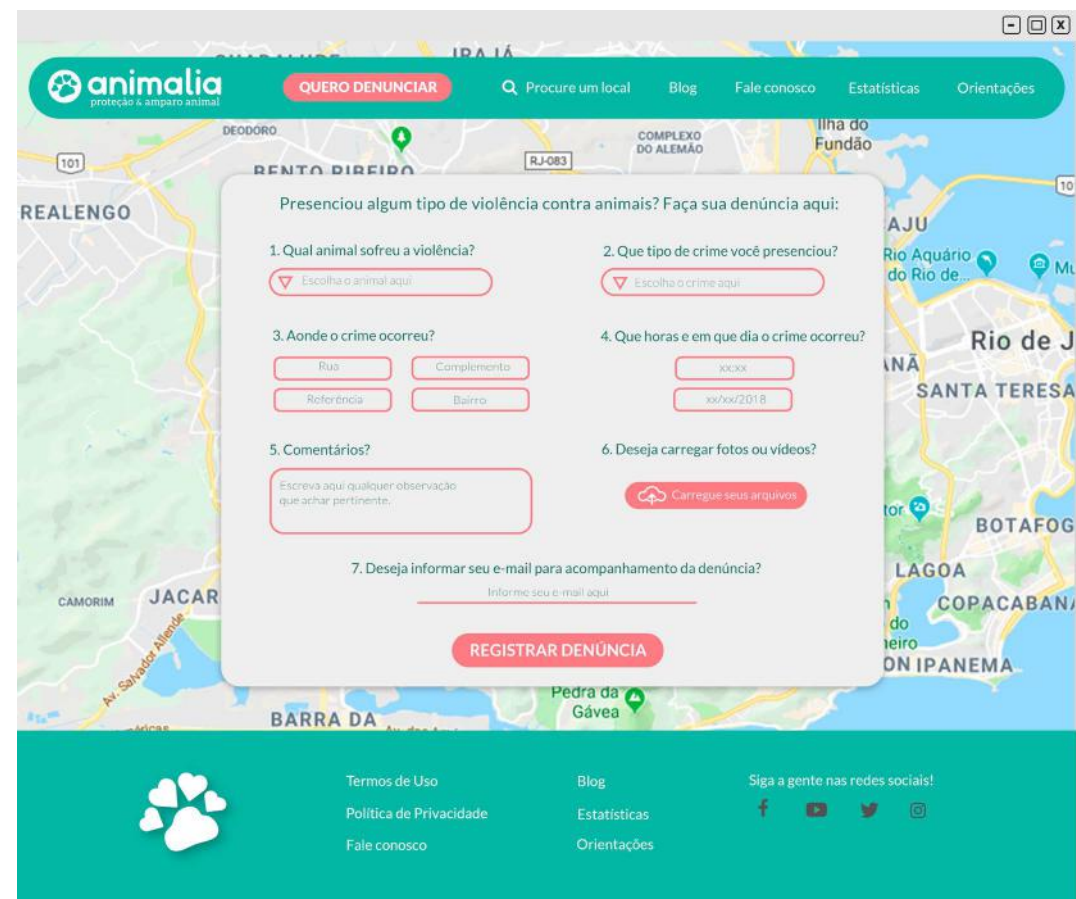
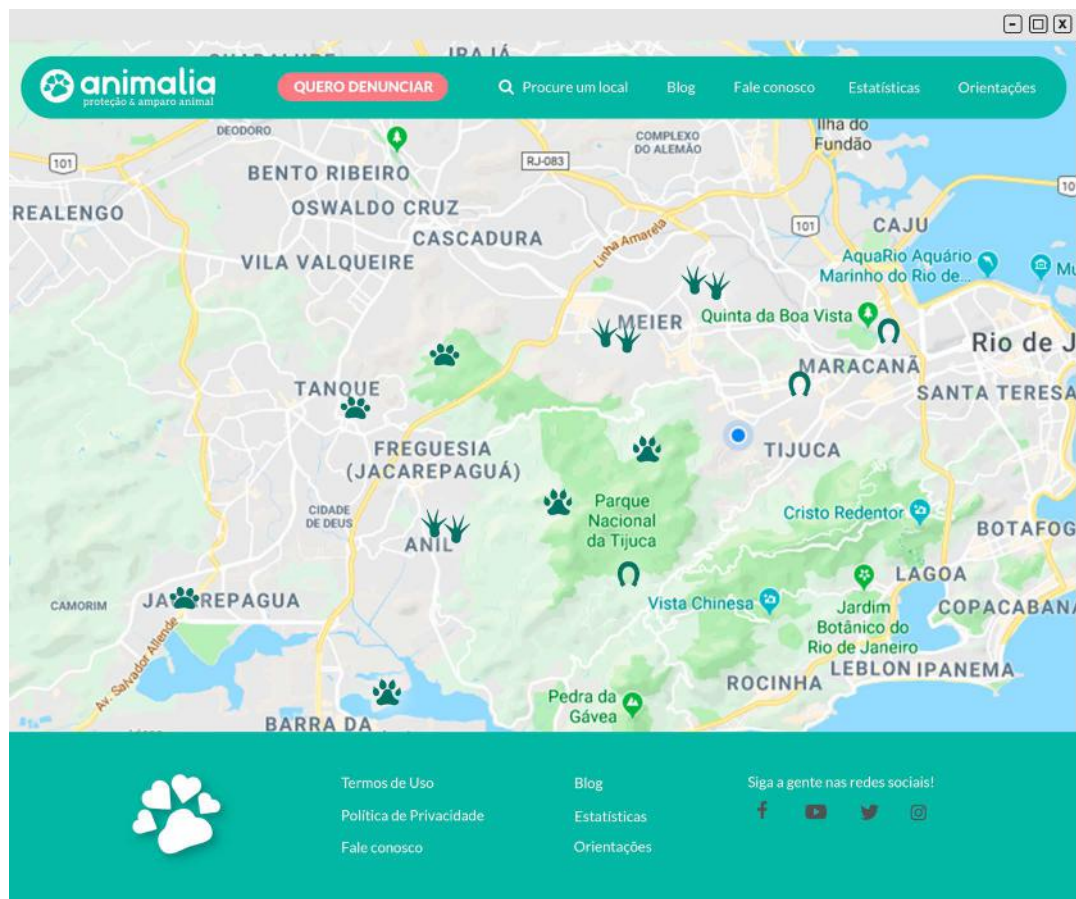


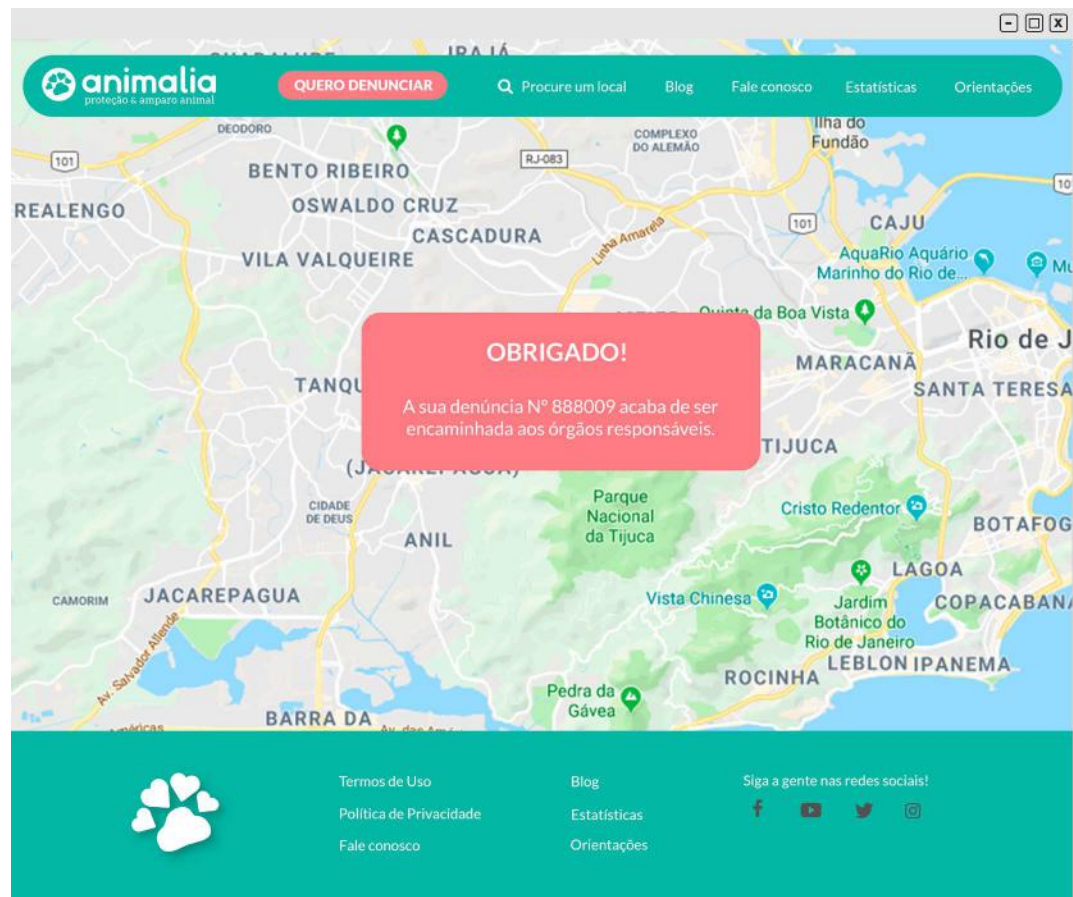
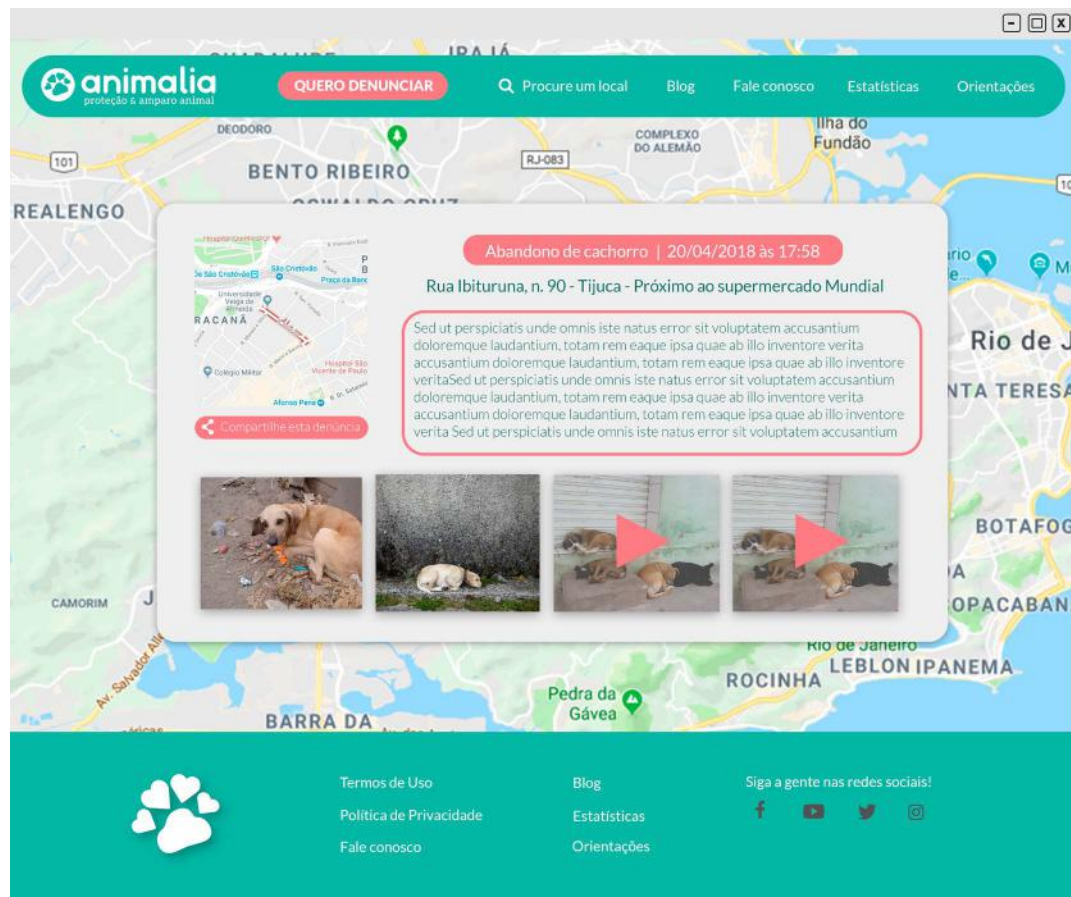


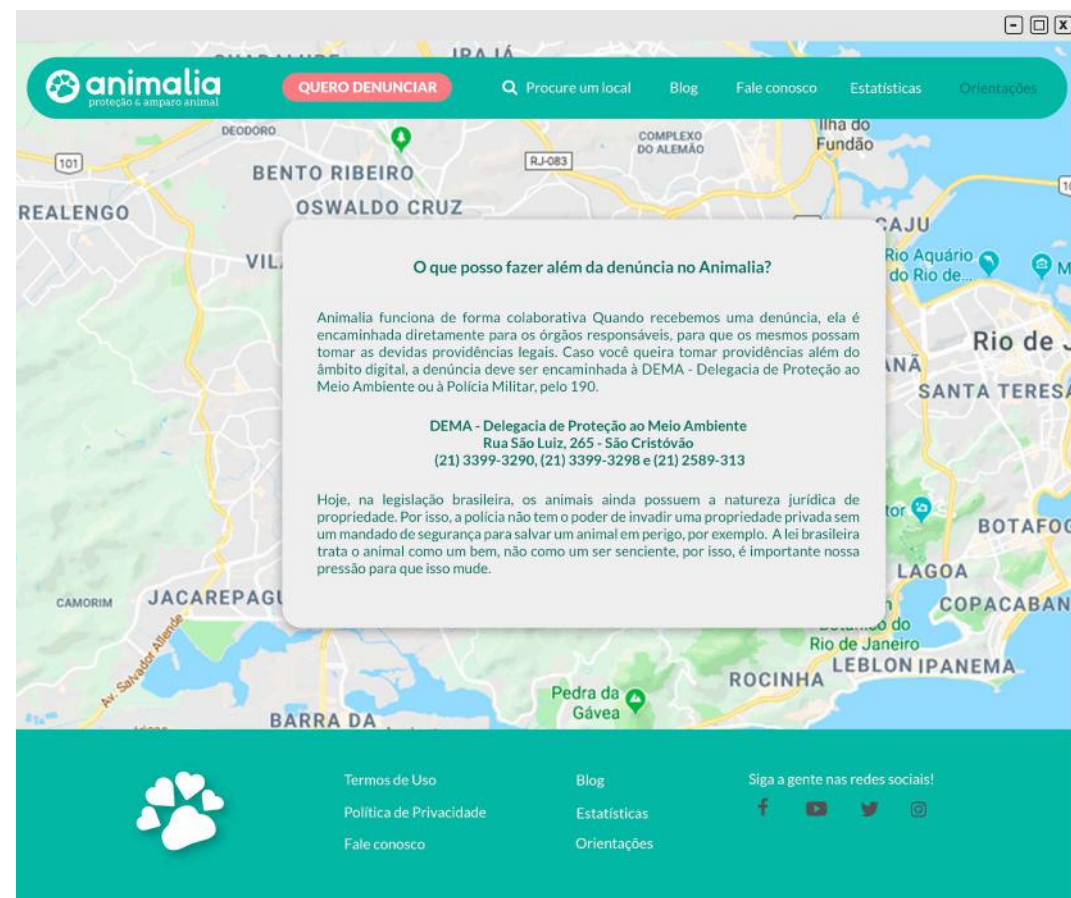
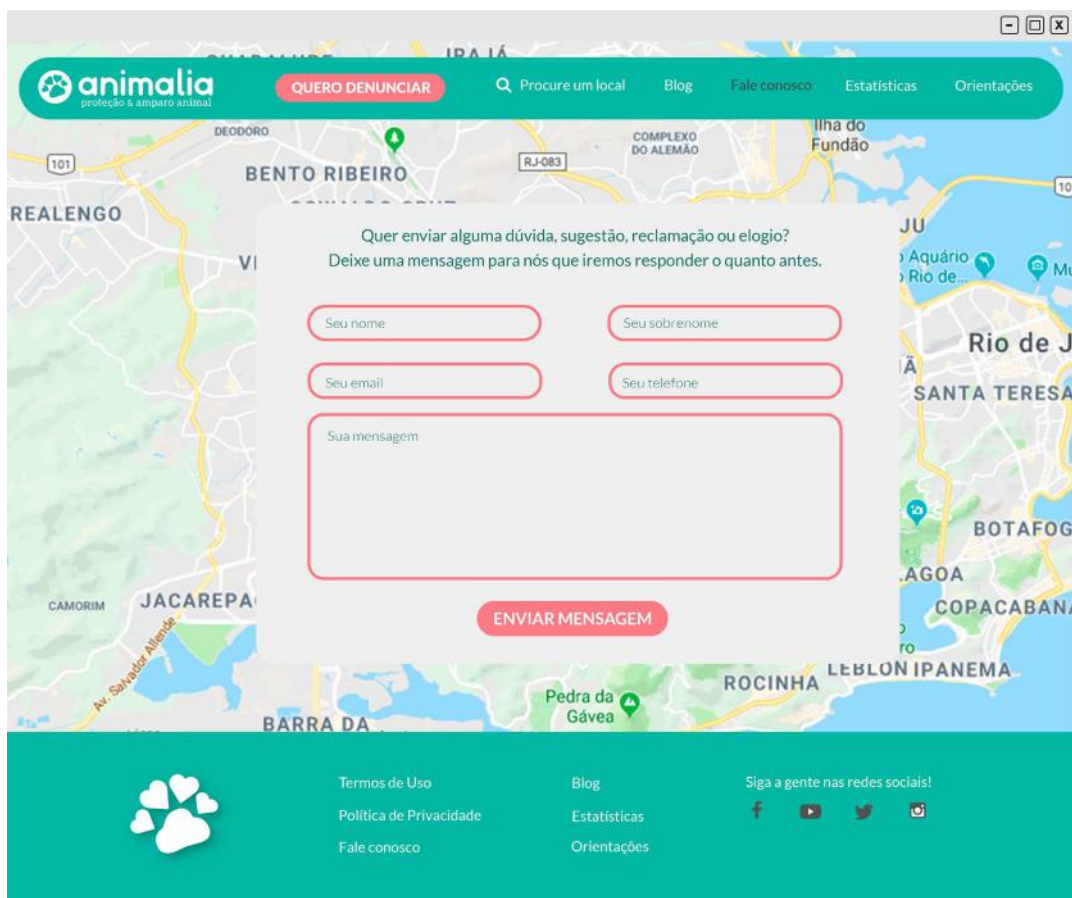
4.2 Web e Mobile - Produto Final

Após o estudo dos wireframes, mapa do site e arquitetura de informação, chegou-se ao resultado final do produto: uma aplicação projetada para funcionar em desktops e dispositivos mobile. Por ser um assunto de sensibilidade, foram escolhidas as cores verde e rosa para compor a parte visual do site, visto que o rosa, dentro do âmbito da psicologia das cores, representa a ternura com os animais e o verde o bem-estar e cuidado destes seres. Neste projeto, foram construídas as principais seis telas, referente ao questionário da denúncia e seus desdobramentos, como a página de uma denúncia feita.









IV

Animalia

5.1 Naming

O processo de criação da aplicação, logo após a definição e problematização do contexto, foi iniciado com o desenvolvimento do nome da marca. Segundo Fábio Lopez:

“Naming é a tarefa de branding relacionada ao processo interdisciplinar criativo de desenvolvimento de nomes para empresas, produtos e serviços.”

Durante o processo, foram considerados os seguintes fatores: ter apenas uma palavra, para tornar o produto forte e facilmente reconhecido; ter grafia e pronúncia simples e acessível, para não limitar o grupo de usuários e, por fim, o nome deveria ter empatia e extensibilidade. Depois de uma pesquisa envolvendo aplicações semelhantes, serviços e produtos voltados para animais, chegamos a um resultado: **Animalia**. Não somente é o reino animal com mais de um milhão de espécies, fazendo alusão a vastidão do aplicativo, bem como tem todas as características desejadas citadas acima.

5.2 Identidade Visual

Um sistema de identidade visual é um conjunto de ideias, elementos visuais e padrões que representam um serviço, um produto, uma empresa ou instituição. É por meio da identidade visual que o público a percebe e distingue de outros serviços, produtos, empresas e instituições.

A identidade visual deve traduzir de maneira simples e eficaz o conceito e também as qualidades da marca. Segundo Fábio Lopez:

“Um sistema de identidade visual é a embalagem da marca, não seu conteúdo. Use-o como ferramenta e nunca como solução.”

Animalia foi projetada dentro de um mapa de expectativa onde ficou decidido que a mesma deveria conter as seguintes emoções: delicadeza, limpeza, curvilínea, contemporaneidade e querida. Como tratava-se de uma questão de situações de risco para animais, optou-se por uma identidade colorida, redonda e tenra - a fim de lembrar o princípio básico que foi construída a aplicação, o amor aos animais.

A marca compõe-se com cores quentes, que remetem a sensação de calor, amparo e proteção, como o próprio tagline do produto diz.

O logo representa o cuidado e o afeto pelos animais, transformando os “dedos” da patinha em corações.



Versão final



Versão tons de cinza



Versão negativa



área de segurança

5.3 Tipografia

Para a escolha da tipografia, levou-se em consideração a utilização de uma família tipográfica que remetesse a sensação de amizade, ternura e carinho. Deste modo, foram escolhidas um tipo principal e um tipo de apoio. Somatic, o principal, é redondo, sem serifa, e divertido. Já Aleo, é um tipo consistente, serifado, mas que também passa a sensação de leveza. A escolha das fontes foi pensada para comunicar a sensação de amparo e defesa, de forma que o logotipo transmitisse credibilidade e amabilidade.

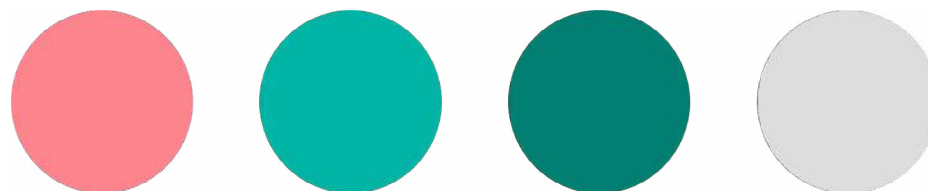
Somatic Rounded

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Aleo Regular

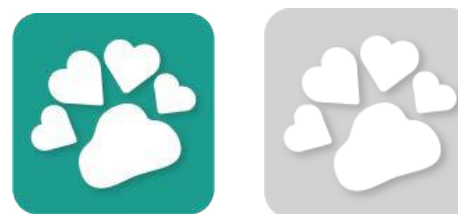
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5.4 Cores



5.5 Ícones

O ícone da aplicação contém somente a cor verde e o logotipo, sem texto.



5.6 Aplicações





IV

Conclusão

A violência contra os animais é uma mazela sistêmica do Brasil. Em uma sociedade cujo cuidado com o próximo está em falta, o cuidado pelos animais está praticamente em extinção. Estes delitos são praticados livremente e, às vezes, sequer punidos, devido a natureza inócua da legislação referente. Frequentemente casos de brutalidade são noticiados e compartilhados, chocando a sociedade. Como tamanha desumanidade ainda pode permanecer sob as pessoas? A resposta está longe de ser alcançada, mas há uma certeza: é preciso que este cenário de barbárie mude. Não é viável a existência de uma sociedade livre de sofrimento e violência se nisto não se inclui o fim do sofrimento animal.

Com a pesquisa feita, neste projeto de graduação pode-se perceber que a falta de informação é uma parte essencial da problemática. Percebeu-se que a grande maioria não sabia a quem recorrer ou fazer a denúncia, muito menos qual autoridade era responsável. Polícia Militar? Alerj? Secretária de Proteção e Defesa dos Animais? Muitos sequer sabiam da existência de um órgão específico, como a Polícia Ambiental.

Sabe-se que a falta de números sobre estes crimes deve-se muito a falta de interesse destas autoridades em resolver esta adversidade. A parcela da sociedade interessada em melhorias, vira-se da maneira que pode: organizam-se em ONGs, compartilham denúncias em redes sociais, fazem vaquinhas para recuperar animais em situações de risco. Ainda que todas as ações sejam de boa fé, falta um direcionamento e organização, e é possível fazer mais.

O designer detém o poder de manipulação da informação. Em suas mãos, o público pode enxergar coisas boas, coisas ruins, ou simplesmente não enxergar nada. Com esse poder nas mãos, esse profissional tem o dever de construir seu papel social. Agir em prol de sua comunidade, imaginando e criando soluções que possam ser benéficas para as pessoas e seres que convivem com ele, este é o verdadeiro papel de um designer. Entretanto, muito desta essência foi perdida com a evolução desenfreada do capitalismo, e frequentemente ignoramos as questões sociais.

Devemos usar de nossa capacidade de inteligência criativa para trabalhar em ações inovadoras, para gerarmos resultados que somente este tipo de profissional pode conseguir. O designer frequentemente se queixa de que não é lhe atribuído o valor que merece, ou a devida importância, mas, para isso, precisamos fazer a diferença de verdade, deixando um legado benéfico a todos. Ainda estamos engatinhando no quesito social no que diz respeito ao design gráfico, porém, como foi mostrado no capítulo II, Fábio Lopez, os designers e artistas do Atelier Populaire, Harrison Mendonça e Carlos Douglas Barbosa, mostram que podemos sim projetar legados transformadores para nossa sociedade.

Esta aplicação foi projetada para funcionar em um âmbito colaborativo. Isso significa que ela depende única e exclusivamente da participação e da colaboração massiva

do público para denunciar e atuar ativamente na aplicação. Sem a atuação dos usuários, a aplicação nada mais é do que um mapa com vários botões, por isso, a intenção deste projeto, também é uma integração com a sociedade.

O campo de atuação dos designers digitais, com o aperfeiçoamento do estudo da experiência do usuário, a interação humano computador e práticas voltadas para o desenvolvimento tecnológico tornaram possível o avanço e domínio dos produtos digitais. Isso significa mais atenção, mais ferramentas e mais dinheiro para esta área. Unificar design social com design digital me parece o melhor de dois mundos: tecnologia com ações transformadoras.

O design, no geral, tem se mostrado cada vez mais humano e empático. Cada vez mais os processos estão voltados para as necessidades do usuário, e cada vez mais são criadas metodologias que levam em consideração os mesmos. O processo de design centrado no usuário, por exemplo, não deixa de ser um processo social, pois é um processo focado em uma construção de estudo humano, com fatores antropológicos por trás, como hábitos, opiniões e emoções. A metodologia do *Design Thinking*, por sua vez, leva em consideração fatores como a empatia, sentimento que determina a capacidade de um indivíduo de projetar a personalidade de alguém em si, de forma que este seja compreendido por inteiro.

Compreende-se que o design é uma ciência centrada no que o corpo humano, pode ver e sentir, no que podemos olhar e processar a partir do que nos é oferecido visualmente e, com isso, criar respostas baseadas em emoções como felicidade, satisfação e frustração.

Essas emoções são chave para o sucesso deste e diversos outros projetos que envolvem *UX Design*. Essa disciplina se configura como o estudo da relação entre o funcionamento de uma aplicação e como o usuário se comporta frente esse conjunto de funcionalidades. É um processo essencialmente dinâmico, pois avalia pilares subjetivos, fundamentados em percepções e motivações individuais.

Sem este estudo e a metodologia proposta neste trabalho, o Animalia seria mais uma aplicação feita por um designer para outro designer. Não podemos mais realizar trabalhos sem levar em consideração o aval do usuário, este que é o protagonista de toda e qualquer ação no mundo do design. Precisamos entender suas necessidades e compreender seu contexto, para que cada vez mais os produtos estejam aperfeiçoados, de modo que gerem menos ruídos e falhas.

Dito isto, estas preocupações eram fundamentais para o avanço da aplicação. Ouvir o usuário, entender em qual circunstância ele se apresenta e projetar um site livre de equívocos eram os principais objetivos. Para tal, a aplicação precisava vencer dois desafios: o de ser

um canal rápido e sucinto de denúncias, uma vez que há animais envolvidos em situação de risco; e fazer com que esse usuário não desista de fazer esta denúncia, ou seja, que ele chegue até o fim. O site foi projetado com essas funções primordiais e algumas secundárias, mas pensado, principalmente, como uma ferramenta de denúncia social.

Com o aparato da tecnologia cada dia mais presente na vida das pessoas, as ações envolvendo denúncias sociais tornam-se tarefas mais fáceis de serem executadas e creio que este projeto atingiu este objetivo. Construir uma aplicação em prol dos que não podem se defender e dependem única e exclusivamente de nós para tal é uma forma de reparar a falta de ações dos designers perante a sociedade e também de firmar o nosso papel como agentes transformadores. Precisamos usar da nossa capacidade criativa para solucionar também problemas sociais, que tanto carecem de atenção. Em tempos de egoísmo e corrupção por parte de nossos governantes, atuar no âmbito social reforça a capacidade do ser humano de ser digno em meio ao caos e a imoralidade. O desenvolvimento deste projeto é uma proposta a todos aqueles que desejam ver o design gráfico contribuindo para o progresso de nossa vida social.

V

Referências

Como denunciar maus-tratos, 2018. Disponível em <<http://www.pea.org.br/denunciar.htm>>. Acesso em 04 abril. 2018

A Legislação Brasileira em Relação aos Direitos dos Animais, 2018. Disponível em <<http://www.portalnossomundo.com/site/direito/a-legislacao-brasileira-em-relacao-aos-direitos-dos-animais.html>> Acesso em 04 abril. 2018

Direito Internacional e Direito Comparado: Declaração Universal dos Direitos dos Animais, 2018. Disponível em <<http://www.suipa.org.br/index.asp?pg=leis.asp>> Acesso em 04 abril. 2018

Pimentel, Olivia: A legislação brasileira em relação ao direito dos animais, 2015. Disponível em <<https://olipimentel.jusbrasil.com.br/artigos/241204893/a-legislacao-brasileira-em-relacao-ao-direito-dos-animais>> Acesso em 04 abril. 2018

Gomes, Daniele: A legislação brasileira e a proteção aos animais, 2010. Disponível em <<http://www.direitonet.com.br/artigos/exibir/5595/A-legislacao-brasileira-e-a-protecao-aos-animais>> Acesso em 04 abril. 2018

Banksy, 2018. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Banksy>> Acesso em 04 abril. 2018

Coliformia Games, a maior competição de sobrevivência a coliformes fecais do mundo, 2016. Disponível em <<http://coliformiagames.com/>> Acesso em 04 abril. 2018

Bando Imobiliário, 2010. Disponível em <<https://bandoimobiliario.wordpress.com/>> Acesso em 04 abril. 2018

Lauritzen, Jéssica. Jornal Extra, Rio de Janeiro. 05 jun. 2017 Disponível em <Gatos mantidos presos para servir de comida a falcões são resgatados pela polícia <https://extra.globo.com/casos-de-policia/gatos-mantidos-presos-para-servir-de-comida-falcoes-sao-resgatados-pela-policia-21438210.html>> Acesso em 04 abril. 2018

SOUSA, Milene Rocha de; BERTOMEU, João Vicente Cegato. UX Design na Criação e Desenvolvimento de Aplicativos Digitais. Informática na Educação: teoria e prática, Porto Alegre, jul./dez. 2015. Disponível em <<http://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/54897>> Acesso em 04 abril. 2018

Xavier, Luiz Gustavo. Câmara dos Deputados. Projeto passa a considerar animais como bens móveis e não mais como coisas, 2017. Disponível em <<http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/DIREITO-E-JUSTICA/522245-PROJETO-PASSA-A-CONSIDERAR-ANIMAIS-COMO-BENS-MOVEIS-E-NAO-MAIS-COMO-COISAS.html>> Acesso em 04 abril. 2018

Zuazo, Pedro. Jornal O Globo. 'War in Rio', um jogo que pouco mudou em dez anos, 2017. Disponível em <<https://oglobo.globo.com/rio/war-in-rio-um-jogo-que-pouco-mudou-em-dez-anos-21758442>> Acesso em 04 abril. 2018

Onde Fui Roubado, 2014. Disponível em<<http://www.ondefuiroubado.com.br/>> Acesso em 04 abril. 2018

Da Costa Braga, Marcos. O Papel Social do Design Gráfico. São Paulo: Senac São Paulo. 2011

Garrett, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: New Riders Pub. 2011

Lupton, Ellen. Intuição, Ação e Criação: Graphic Design Thinking. Brasil: GG. 2013